



Jogar e Aprender com Programas Nacionais de EF



- ✓ Jogos do IBS na ponta do lápis
- ✓ Aprendendo valor com jogos do IBS
- ✓ Preparação para OLITEF com jogos do IBS e muito mais!



“

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo.

Johan Huizinga

”

Apresentação

Para começo de conversa é importante que você conheça um pouco sobre o **Instituto Brasil Solidário**, a organização que está por trás desse grande projeto de Educação Financeira que agora chega até você.

O **Instituto Brasil Solidário - IBS** é uma OSCIP - Organização da Sociedade Civil de Interesse Público - que trabalha há mais de duas décadas com projetos de desenvolvimento sustentável por meio da educação e mobilização social, principalmente em escolas e comunidades com baixo Índice de Desenvolvimento Humano (IDH).

Os projetos desenvolvidos pelo **Instituto Brasil Solidário** possuem caráter interdisciplinar e possibilitam que as comunidades ajam com autonomia, multiplicando as ações vivenciadas em eixos relevantes para seu desenvolvimento, como Incentivo à leitura, Educomunicação, Educação Ambiental e Educação Financeira.

Todas as ações desenvolvidas são gratuitas e buscam instruir e favorecer a formação de sujeitos críticos e atuantes, por meio do seu comprometimento, inovação e, principalmente, do estímulo para uma mudança de atitude.

A história do Instituto é construída por etapas, que tal conhecer algumas delas?

A primeira etapa oficial se dá com a ida de Luís Eduardo Salvatore, presidente do Instituto, a uma aldeia indígena, no *Parque Nacional do Xingu*, em 1998/99, para dar início a ideia de realização de pesquisas em campo e fotografia sobre a formação do povo brasileiro.

Pouco tempo depois, no ano 2000 com o *Projeto Trilha Brasil*, aconteceu uma expedição determinada a mostrar a riqueza de um povo tão gigante e não tão conhecido pela maioria dos brasileiros! Percorrendo 25 mil quilômetros em 14 estados das regiões Norte, Nordeste, Centro-Oeste e Sudeste, a expedição regis-

trou condições de vulnerabilidade social em muitos locais, principalmente relacionadas a educação.

Dessa vivência, em 2001 surge o **Instituto Brasil Solidário - IBS**, com o envolvimento de uma engajada equipe de trabalho que dá início a uma causa nobre: promover e transformar a educação em nosso país!

De lá para cá, já são 25 anos de muitas histórias e muita transformação.

Para conhecer um pouco mais essa história, te convidamos a assistir um vídeo que conta um pouco da trajetória do IBS em seus mais de 20 anos de história. [Clique aqui](#) para assistir.



Juntos construímos: nosso DNA!

Ao longo de mais de duas décadas de trabalho na área da educação, a escolha do **IBS** sempre se deu por atuar junto a educadores, gestores públicos, crianças e jovens a partir da implementação de programas de educação complementar que contribuíssem com o desenvolvimento de competências e habilidades cognitivas e socioemocionais.

A estratégia de trabalho desenvolvida esteve sempre baseada na formação/capacitação de agentes e na produção/disponibilização de recursos e materiais de apoio que orientassem o trabalho nas escolas, instituições e comunidades, com foco na efetivação de políticas públicas que garantam a permanência das ações educativas e a existência de uma educação pública de qualidade.

Com financiamento junto a empresas da iniciativa privada, os trabalhos e ações seguem sendo desenvolvidos, alcançando cada vez mais novos municípios e estados no Brasil e ultrapassando as fronteiras, chegando a países da América Latina.

Até agosto de 2025, o Instituto Brasil Solidário imprimiu alguns resultados:

- mais de 390 bibliotecas construídas/reformadas/organizadas e mais de 1 milhão de livros literários doados;
- mais de 700 municípios e 7 000 escolas beneficiadas diretamente;
- mais de 2M alunos diretamente impactados;
- contribuição a uma vida saudável com os es-covódromos, projetos de nutrição e sustentabilidade, alinhados aos *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)* e à *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*;
- políticas públicas instituídas em mais de 20 municípios brasileiros;
- construção de tecnologias e projetos integrados à *Política Nacional de Resíduos Sólidos (PNRS)*;
- reconhecimento nacional e internacional.



E aqui estamos, mais uma vez, iniciando uma nova etapa nessa história! Seja bem-vindo e aproveite ao máximo o curso assíncrono *Jogar e Aprender com Programas Nacionais de EF*.

Conheça mais sobre nossos projetos acessando o **site** e **as redes sociais do IBS** e acompanhe nossas novidades com os informativos!

Siga o **@brasilsolidario** nas redes sociais e conheça todos os canais do instituto pelo QR code abaixo ou [clique neste link](#).





1. Introdução	5
2. Conhecendo melhor os jogos educativos do IBS	7
2.1. Jogo Piquenique	7
2.2. Jogo Bons Negócios	8
2.3. Jogos da Família Pic\$	9
3. Os jogos do IBS no programa <i>Na Ponta do Lápis</i>	11
4. Os jogos do IBS no programa <i>Aprender Valor</i>	11
4.1. Jogos do IBS no curso <i>Formação de Gestores</i>	12
4.2. Jogos do IBS no curso <i>Formação de Professores</i>	16
4.3. Jogos do IBS no curso <i>Educação Financeira Pessoal</i>	21
4.4. Jogos do IBS no curso <i>Elaboração de Projetos Escolares com Educação Financeira</i>	23
5. Os jogos do IBS na preparação para a OLITEF	26
5.1. Educação Financeira Básica	26
5.2. Renda fixa	27
5.3. Renda variável	28
6. Conclusão	29
7. Referências bibliográficas	30

1. Introdução

A atuação do Instituto Brasil Solidário com o uso de jogos de Educação Financeira se torna ainda mais estratégica quando alinhada às políticas públicas em andamento no Brasil, como o **Programa Aprender Valor**, do Banco Central, o **Na Ponta do Lápis**, do MEC, e a **Olimpíada do Tesouro Direto de Educação Financeira - OLITEF**.

Assim como os projetos formativos do IBS, essas importantes iniciativas nacionais têm como objetivo fortalecer a formação cidadã e ampliar o acesso a conteúdos que desenvolvem competências financeiras desde a educação básica e encontram nos jogos do IBS uma ferramenta pedagógica inovadora, lúdica e de fácil replicação nas redes públicas de ensino.

Ao integrar nossas metodologias com tais programas, potencializamos resultados, criamos maior engajamento dos estudantes e contribuimos para que essas políticas alcancem capilaridade, efetividade e impacto social mensurável em todo o território brasileiro.

Acreditamos que, para que os conteúdos oferecidos em iniciativas nacionais como o **Aprender Valor**, o **Na Ponta do Lápis** e a **OLITEF - Olimpíada do Tesouro Direto de Educação Financeira**

tenham efetiva aplicação no dia a dia escolar, é essencial que os educadores que imergiram em conhecimentos desses programas conheçam também os jogos pedagógicos do Instituto Brasil Solidário.

Nossos jogos transformam todo o conhecimento teórico em prática vivenciada, aproximando os conceitos de finanças pessoais, planejamento e consumo consciente da realidade dos estudantes.

Ao associar a formação recebida nesses programas com a metodologia lúdica do IBS, os professores conseguem potencializar a aprendizagem, engajar mais os alunos e tornar a Educação Financeira não apenas um tema curricular, mas uma experiência concreta, participativa e transformadora dentro e fora da sala de aula.

Este minicurso assíncrono foi desenvolvido exatamente para complementar o conhecimento teórico e metodológico disponibilizado nas iniciativas de Educação Financeira dos referidos programas - os quais entendemos que você já conhece bem.

Ou seja, nosso principal objetivo é fazer uma conexão significativa entre os aprendizados desses projetos federais e a aplicação prática em sala de aula.



Linha de jogos pedagógicos do Instituto Brasil Solidário.

Neste material, nosso foco prático será encontrado por meio de associações com os seguintes jogos, que descreveremos com mais detalhamento adiante:

PIQUENIQUE é um jogo de tabuleiro que promove reflexão sobre decisões de consumo e finanças pessoais de forma lúdica. A ideia central do jogo é poupar para chegar ao parque com dinheiro suficiente para comprar os alimentos de sua preferência e ter a maior quantidade de sobra.



BONS NEGÓCIOS é um jogo de cartas que oferece ótimas oportunidades de instigar a negociação e exercitar, de forma lúdica, as habilidades de empreender e investir. O objetivo do jogo é obter o maior lucro possível com a compra e venda de produtos.



PIC\$ e PIC\$ GO! são jogos de cartas dinâmicos que ensinam Educação Financeira com foco na gestão de gastos e no endividamento, abordando temas cotidianos e a importância dos vários tipos de gastos no controle financeiro pessoal e familiar.



O PIC\$ Bio e PIC\$ Bio+ são jogos de cartas que abordam Educação Ambiental com foco na pegada ambiental, promovendo a conscientização sobre o consumo responsável e sustentabilidade.

O PIC\$ City é um jogo de tabuleiro para famílias e escolas que aborda decisões de consumo, administração de compras e dívidas e traz desafios para testar conhecimentos de Educação Financeira!



Tratam-se de ferramentas úteis para transformar os conceitos em experiências lúdicas e acessíveis aos estudantes. Desse modo, os educadores podem ajudar seus alunos a desenvolverem competências e habilidades financeiras de maneira engajadora.

Nas páginas seguintes, você verá como integrá-los aos conteúdos pedagógicos de cada um dos programas, reforçando a aplicabilidade do seu aprendizado conceitual adquirido.



2. Conhecendo melhor os jogos educativos do IBS

Aplicados nacionalmente desde 2017, os jogos utilizados no **Projeto Jogar e Aprender**, do Instituto Brasil Solidário, são ferramentas lúdicas que promovem o ensino da Educação Financeira e da Educação Ambiental, articulado ao planejamento financeiro e ao consumo sustentável.

Além de abranger outras temáticas transversais, facilitando o exercício prático dos conceitos dessas áreas de conhecimento no ambiente escolar, o uso dos jogos resulta em um maior engajamento dos estudantes e torna a aprendizagem mais divertida e significativa. A seguir, confira detalhadamente a proposta de cada jogo!



2.1. Jogo Piquenique

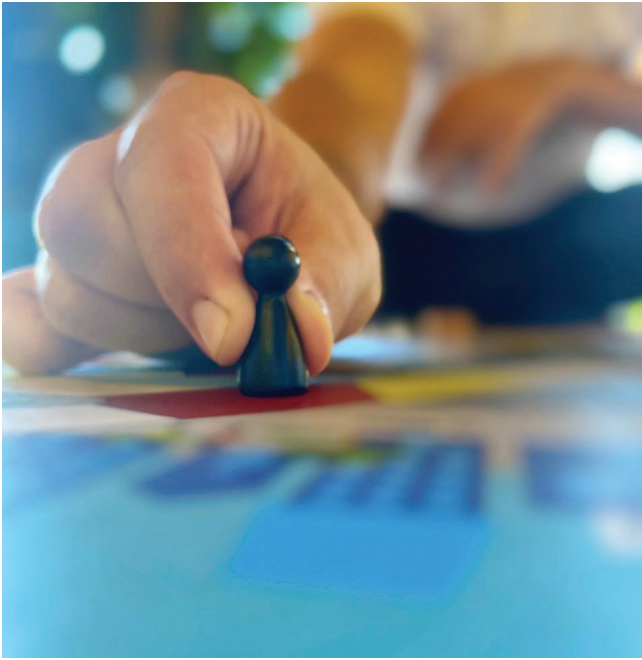
Piquenique é um jogo de tabuleiro cujo objetivo central é o aprendizado sobre a importância do poupar e da tomada de decisões financeiras conscientes, avaliando riscos e oportunidades, com base em situações muito parecidas com as de nosso cotidiano.

Para começar, cada jogador escolhe quatro itens de uma lista de 16 alimentos disponíveis no jogo, se comprometendo a adquiri-los e levá-los a um piquenique com seus amigos. Para que possa realizar possíveis pagamentos ne-

cessários, cada participante inicia o jogo com uma disponibilidade financeira de 10 *américas*, a moeda fictícia do Piquenique.

Ao longo do percurso, os participantes, representados por peões, se movimentam em um tabuleiro com 55 casas. Essas casas se alternam nas cores branca (neutra), amarela (Ganhos e Gastos) e vermelha (Tomada de Decisão), permitindo experimentar diversas oportunidades e situações financeiras por meio da retirada de cartas correspondentes às cores.





As movimentações dos peões podem ser originadas por meio de jogadas com os dados ou pelas orientações das cartas existentes no jogo. A trilha proposta inclui bifurcações, nas quais o jogador deve decidir o caminho. O vencedor será quem conseguir cumprir a obrigação assumida inicialmente - de comprar e levar ao piquenique os quatro itens escolhidos - e, além disso, conseguir poupar mais do que os demais participantes da partida.

O jogo simula situações de consumo e incentiva a reflexão sobre a diferença entre necessidade e desejo. Ele ainda explora as implicações das escolhas individuais na vida financeira pessoal, familiar, na sociedade e no meio ambiente.



2.2. Jogo Bons Negócios

Trata-se de um jogo de cartas focado em empreendedorismo e investimentos, simulando as fases de compra e venda de produtos, análise de resultados positivos ou negativos, e impactos relacionados às obrigações fiscais. Os jogadores começam com uma disponibilidade financeira inicial de 60 *américas* (a moeda do jogo) e entram em um leilão de compra de cartas-produto.

Depois, os participantes passam à fase de venda: a cada rodada são ofertadas cartas-cheque de valores diferentes. Quem revela o produto de maior valor recebe o cheque mais alto.

Por fim, as cartas-desafio e a roleta acrescentam ganhos e custos típicos do mundo empresarial - obrigações fiscais, legais, sociais e ambientais -, que ajustam o resultado do negócio. O objetivo é maximizar o lucro administrando o caixa, escolhendo quanto ofertar, quando vender e como lidar com imprevistos.

O jogo Bons Negócios, assim como o Piquenique e todos os jogos da família Pic\$ - que você

conhecerá adiante - possui uma tabela de anotações que permite o registro de todas as movimentações realizadas no jogo.



Para entender como preenchê-la, preparamos um vídeo tutorial que explica passo a passo. [Clique aqui](#) para assistir!

2.3. Jogos da Família Pic\$

Os jogos da linha Pic\$ são recursos pedagógicos que aplicam conceitos de planejamento financeiro, orçamento, sustentabilidade, tomada de decisão e o impacto das escolhas financeiras na vida real. A Família Pic\$ é composta por diferentes jogos, de cartas e de tabuleiro.

Os jogos da família Pic\$ oferecem um ambiente lúdico para discutir e aplicar conceitos de planejamento financeiro e consumo consciente. Acompanhe as particularidades de cada um deles!



Jogos de cartas

Os jogos de cartas da Família Pic\$ englobam o Pic\$, Pic\$ GO!, Pic\$ BIO e Pic\$ BIO+.

Todos eles são compostos por dois conjuntos de 56 cartas distribuídas em quatro cores diferentes. A recomendação é reunir de três a dez jogadores a partir de 8 anos. Caso sejam mais jovens, é recomendável contar com o suporte de um jogador mais experiente.

Esses jogos promovem interação social e debates, além de desenvolverem as capacidades de associação, planejamento, raciocínio lógico e habilidades de Matemática e Língua Portuguesa. A seguir, observe como os jogos de cartas da Família Pic\$ se diferenciam!



2.3.1. Jogos Pic\$ e Pic\$ GO!

Esses dois jogos da Família Pic\$ abordam o endividamento, tendo suas cartas classificadas em quatro temas:



Bem-estar e estilo;



Gastos essenciais;



Gastos de emergência;



Conquistas e supérfluos.

Os participantes devem se livrar das cartas que têm na mão e o objetivo é terminar com a menor dívida possível. Para concluir o jogo, ocorre um debate sobre o que levou o perdedor a ter a maior dívida.





O Pic\$ incentiva os estudantes a criarem suas próprias maneiras de anotar os débitos ao longo do jogo. Mais tarde, os participantes elaboram tabelas de registro mais formais, cujos dados podem ser comparados.

Essa fase pode ser enriquecida apresentando os dados por meio do uso de planilhas eletrônicas como recurso adicional. Nesse caso, existe a possibilidade de automatizar os cálculos relacionados ao endividamento.

Ao longo do jogo são desenvolvidas habilidades no campo da estatística e aspectos socioemocionais como respeito e cooperação. A duração estimada do Pic\$ é de 30 a 45 minutos e a do Pic\$ GO! é de 35 a 60 minutos.

2.3.2. Jogos Pic\$ BIO e Pic\$ BIO+

Essa variação da Família Pic\$ incorpora a dimensão da Sustentabilidade, promovendo a discussão sobre consumo consciente e a relação entre finanças e impacto ambiental. Os alunos exploram como as decisões econômicas afetam esses fatores e aprendem a analisar e ajustar estratégias para um equilíbrio financeiro e ecológico. Os temas das cartas são:

-  Qualidade do ar;
-  Fauna e flora;
-  Preservação das águas;
-  Preservação do solo.

O jogo incentiva o debate sobre o que tem causado grandes problemas ambientais e a importância de preservarmos melhor o planeta.

A duração estimada é de 30 a 45 minutos para o Pic\$ BIO e de 35 a 60 minutos para o Pic\$ BIO+.



2.3.3. Jogo Pic\$ City

Similar ao Piquenique, o Pic\$ City é um jogo de tabuleiro que induz os participantes a refletirem sobre hábitos de consumo e as consequências das suas decisões. Desse modo, ele estimula a tomada de decisão financeira consciente.

Apesar das semelhanças, o Pic\$ City apresenta algumas inovações. A primeira delas é a inclusão das cartas-desafio, um novo conjunto de cartas que propõe perguntas de múltipla escolha relacionadas a temas variados, como gentileza, sustentabilidade, finanças, saúde, transporte, cidadania, educação fiscal, investimentos, entre outros. O formato remete à questões aplicadas na Olimpíada do Tesouro Direto de Educação Financeira (OLITEF), trazendo uma conexão interessante com esse programa.

Outra novidade é a possibilidade de formar uma Reserva Financeira: durante o percurso do jogo, os participantes podem aplicar uma quantia que, se não for utilizada, rende o dobro no final. Esse recurso é uma forma simples e eficaz de abordar conceitos como Poupança e Planejamento Financeiro, tornando-os concretos e acessíveis para os estudantes.

Devido à semelhança entre o Piquenique e o Pic\$ City, vamos abordá-los de forma conjunta ao relacionar seus usos aos objetivos e conteúdos de cada programa.



3. Os jogos do IBS no programa *Na Ponta do Lápis*

O programa *Na Ponta do Lápis* é uma iniciativa do MEC e parceiros como o Banco Central do Brasil (Bacen); a Comissão de Valores Mobiliários (CVM); a Secretaria do Tesouro Nacional do Ministério da Fazenda; a Caixa Econômica Federal (CEF); a Superintendência de Seguros Privados; a Receita Federal, entre outros.

Seu principal objetivo é promover e consolidar a Educação Financeira, fiscal, previdenciária e securitária na Educação Básica. A ideia é que o programa atue como um reforço para a implementação dos temas transversais contemporâneos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com foco na macroárea Economia.



O programa *Na Ponta do Lápis* ainda visa à construção da cidadania ao fomentar uma relação responsável com o dinheiro e o consumo. A iniciativa se concretiza por meio do programa *Aprender Valor*, que é a sua plataforma oficial e os seguintes cursos *online*: Formação de Gestores; Formação de Professores; Educação Financeira Pessoal; e Elaboração de Projetos Escolares.

Os jogos do IBS se relacionam com o *Na Ponta do Lápis* na sua utilização como ferramentas pedagógicas para concretizar os conceitos e habilidades propostos pelo programa e pela BNCC. Os professores que já concluíram os cursos do *Aprender Valor* podem aplicar os conceitos de Educação Financeira de forma contextualizada e relevante para suas realidades por meio dos jogos.

4. Os jogos do IBS no programa *Aprender Valor*

Aprender Valor é um programa gratuito disponibilizado pelo *Bacen - Banco central do Brasil* - e, como visto, é a plataforma oficial do *Na Ponta do Lápis*, na qual os cursos podem ser acessados. Ele apoia professores, escolas e redes de ensino na implantação da Educação Financeira com estudantes do Ensino Fundamental em todo o país.



Seu público-alvo é composto principalmente por educadores do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Entretanto, os conteúdos da iniciativa são abertos a qualquer pessoa.

O programa *Aprender Valor* incentiva a reflexão sobre o tripé **PLA-POU-CRÉ**:

- **PLA**nejar o uso de recursos;
- **POU**par ativamente;
- Usar o **CRÉ**dito de forma responsável.

Esse tripé é proposto de modo transversal, integrado às disciplinas curriculares obrigatórias, conforme a BNCC. Nesse guia, os cursos do *Aprender Valor* são um ponto de partida para conectar conteúdos pedagógicos aos jogos do IBS.

Nesse contexto, os jogos apontam caminhos práticos para a aplicação do conteúdo quando integrados aos projetos escolares do *Aprender Valor*, contribuindo para o desenvolvimento de competências socioemocionais. Entre elas, estão:

- autoconsciência;
- autogestão;
- consciência social;
- habilidades de relacionamento;
- tomada de decisão responsável.

A metodologia de projetos do *Aprender Valor* adota uma abordagem ativa e interdisciplinar. Assim, ela conecta os temas dos jogos com os componentes curriculares, como Língua Portuguesa, Matemática, História e Geografia. Entenda como aplicar os jogos, na prática, conforme cada curso!



4.1 - Jogos do IBS no curso *Formação de Gestores*

O curso *Formação de Gestores Escolares para o Aprender Valor* é essencial para esses profissionais. Seu conteúdo os prepara para liderar e apoiar a implementação do programa em suas escolas.

O objetivo é desenvolver competências e habilidades em educação financeira conforme a BNCC. Nesse contexto, busca-se capacitar os gestores para incluir a educação financeira como tema contemporâneo transversal em Língua Portuguesa, Matemática e Ciências Humanas. Isso é feito utilizando uma metodologia baseada em projetos escolares. O curso aborda:

- o papel do gestor na gestão da aprendizagem e o trabalho colaborativo (Módulo 1);
- a gestão do currículo e os temas transversais (Módulo 2);
- a gestão de projetos escolares com Educação Financeira (Módulo 3).

Os jogos do IBS se inserem como ferramentas práticas para que os professores, sob a liderança do gestor, transformem conceitos teóricos da Educação Financeira em experiências lúdicas e engajadoras para os estudantes.



O curso para gestores do *Aprender Valor* proporciona os insumos para os líderes escolares enxergarem os jogos do IBS não apenas como atividades recreativas. Eles são componentes pedagógicos estruturados e alinhados à BNCC e aos pilares da educação financeira.

Como resultado, os jogos possibilitam o desenvolvimento integral dos estudantes. Essas ferramentas fomentam o pensamento crítico, a criatividade e a capacidade de tomar decisões financeiras conscientes para o presente e o futuro.

A seguir, veja como cada jogo do IBS se conecta diretamente aos objetivos e conteúdos abordados no curso *Formação de Gestores*!

4.1.1. Piquenique e Pic\$ City

O Piquenique e o Pic\$ City, que envolvem a compra de itens para um piquenique com um orçamento limitado, visam ensinar sobre poupança, tomada de decisões e análise de riscos e oportunidades. No contexto do curso *Formação de Gestores Escolares*, os jogos são as ferramentas ideais para o gestor incentivar práticas pedagógicas que trabalhem os pilares do *Aprender Valor*. São eles: **PLA**nejar o uso de recursos e **POU**par ativamente. Ao compreender o potencial dos jogos, o gestor pode orientar os professores a utilizarem o Piquenique e o Pic\$ City para integrar o planejamento de propostas de Educação Financeira aos componentes curriculares, como Língua Portuguesa e Matemática nos Anos Iniciais.

Por exemplo, os jogos estimulam o desenvolvimento de habilidades lógico-matemáticas de contagem e cálculo e habilidades de leitura e produção de textos, ao lidar com regras e listas de compras.

No que diz respeito às habilidades socioemocionais, a dinâmica de escolhas e gestão de recursos dos jogos fomentam a autoconsciência e a autogestão nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Elas se expandem para a tomada de decisão responsável nos anos seguintes.

Essas são habilidades essenciais para o bem-estar financeiro dos estudantes. O gestor de-

sempenha um papel crucial ao incentivar essas abordagens interdisciplinares e o desenvolvimento dessas competências.

Outro ponto relevante é o fomento à criatividade docente. Sendo um projeto lúdico, o Piquenique e o Pic\$ City oferecem aos professores a oportunidade de diversificar tarefas e avaliações, valorizando as iniciativas criativas dos estudantes ao propor diferentes meios de alcançar os objetivos dos jogos.

Quando o gestor promove a cultura de colaboração e formação continuada, ele permite que os professores explorem ao máximo essa potencialidade.

Assista a uma partida guiada!

O IBS preparou um vídeo com uma partida guiada para melhor compreensão sobre como o jogo Piquenique funciona! [Clique aqui](#) para assistir!



4.1.2. Bons Negócios

O Bons Negócios é um jogo de cartas que simula um ambiente de negócios, trabalhando investimento, empreendedorismo, educação fiscal e ambiental. Para os gestores, trata-se de uma ferramenta para alinhar as ações pedagógicas com a visão da BNCC.

O documento destaca a crescente importância do empreendedorismo individual e da Educação Financeira para uma inserção crítica e consciente no mundo atual. O gestor pode orientar o uso do Bons Negócios para que professores de Matemática, Língua Portuguesa e Ciências explorem temas como:

- cálculo de lucro e prejuízo;
- percentuais;
- probabilidade;
- análise de impactos ambientais e fiscais das decisões empresariais.



As cartas-desafio do jogo abordam ganhos e perdas relacionadas a questões fiscais, ambientais, sociais e legais. Como resultado, elas são relevantes para conectar os projetos escolares aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU).

Ao simular situações do ambiente empresarial, o jogo estimula o pensamento crítico e criativo dos estudantes, além da resolução de problemas. Por meio de sua liderança pedagógica, o gestor pode

mobilizar os professores para que desenvolvam habilidades de Língua Portuguesa e Matemática, abrindo espaço e fomentando, também, a realização de eventos ligados aos temas do jogo na escola, como feiras de empreendedores locais, quermesses, projetos como o LEVE, pequenos negócios de alunos etc.

A mobilização pode ser feita com os docentes incentivando o debate e a análise de recursos estilísticos e semióticos em anúncios relacionados aos produtos do jogo. Além disso, os professores podem incentivar a realização de cálculos mentais e o exercício do raciocínio lógico por meio das operações matemáticas básicas, integrando linguagem e matemática em uma mesma proposta de aprendizagem.

A natureza do Bons Negócios, que envolve negociações e gestão em equipe, naturalmente promove o trabalho cooperativo entre os alunos. O curso para gestores enfatiza o trabalho colaborativo como uma estratégia de aperfeiçoamento do processo educativo e como ferramenta indispensável para a aplicação dos projetos escolares.

Assista a uma partida guiada!

Vamos conhecer mais sobre o Bons Negócios? Que tal ver uma partida guiada e conhecer mais de perto sua jogabilidade? [Clique aqui](#) para assistir!



4.1.3. Família Pic\$

Os jogos da Família Pic\$ focam em temas como endividamento, orçamento e sustentabilidade, utilizando diferentes classificações de cartas e dinâmicas. Eles são úteis para que o gestor promova projetos escolares que integrem as habilidades da BNCC com os eixos **PLAnejar**, **POUpar** e **CRÉdito** de maneira contextualizada e com foco nas habilidades socioemocionais.

Para alcançar esse objetivo, os jogos da Família Pic\$ permitem que os professores trabalhem a elaboração de orçamentos, a identificação de fontes de renda e a gestão de dívidas. Para os Anos Iniciais, o Pic\$ é útil para elaborar registros de dados de endividamento e construir glossários financeiros.

Já no caso dos Anos Finais, a Matemática é aplicada em estatísticas de endividamento com o uso de planilhas eletrônicas. Por sua vez, o Pic\$ Bio serve como ferramenta para discutir a sus-

tentabilidade na tomada de decisões, analisando o impacto financeiro e ambiental das escolhas de consumo.

Os gestores podem aproveitar o jogo para incentivar a discussão sobre o *Movimento Minimalista* e o consumo consciente. Esses jogos são projetados para desenvolver habilidades como autogestão, consciência social e tomada de decisão responsável.

O curso para gestores reconhece a necessidade de práticas pedagógicas menos estáticas e mais flexíveis e a adaptação de projetos para diferentes modalidades de ensino, incluindo o remoto. Assim, os jogos da Família Pic\$ permitem que os professores inovem e se adaptem às realidades dos estudantes.

Isso é feito com o apoio e a orientação dos gestores para o acompanhamento da execução dos projetos. Com as variantes desses jogos, é possível ter atividades flexíveis e dinâmicas.

Assista às partidas guiadas dos jogos de cartas da família Pic\$!

Conheça os jogos de cartas da família Pic\$ para compreender todo o potencial pedagógico desses jogos e orientar sua equipe! Clique nos joguinhos abaixo para acessar as partidas guiadas!



4.2. Jogos do IBS no curso *Formação de Professores*

O curso *Formação de Professores* prepara os educadores para identificar as características, os objetivos e a estrutura do programa *Aprender Valor*. Ele ainda permite reconhecer a importância da BNCC e dos temas contemporâneos transversais – em especial a Educação Financeira – no currículo escolar.

Outro objetivo é compreender a **matriz de competências de letramento financeiro** do programa e entender a lógica de execução dos projetos escolares para os Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental.

É nesse contexto que os jogos do IBS se encaixam, oferecendo uma ponte entre o conteúdo pedagógico dos cursos e a gamificação em sala de aula. Sua integração ao curso *Formação de Professores* possibilita que os docentes explorem os conceitos de Educação Financeira de maneira dinâmica, contextualizada e alinhada às necessidades e interesses dos estudantes.

Assim, há como transformar o aprendizado em uma experiência significativa e preparar os alunos para tomar decisões financeiras conscientes ao longo da vida.

Observe como cada jogo se conecta aos objetivos do curso e às habilidades da BNCC!



4.2.1. Piquenique e Pic\$ City

No curso *Formação de Professores*, as discussões sobre **PLAnejamento** e uso de recursos, **POUpança** ativa e uso do **CRÉdito** podem ser diretamente aplicadas com os jogos Piquenique e Pic\$ City. Descubra como usá-lo nos Anos Iniciais e Anos Finais!

4.2.1.1. Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Os jogos podem servir como suporte textual para atividades de leitura, escrita e compreensão de regras, listas de compras e cartas. Eles permitem a produção de recados, avisos, convites, cartazes, slogans e peças de campanha, além de listas de regras e relatos de experiência.

As cartas dos dois jogos também ajudam na identificação de vogais, consoantes, sinônimos e antônimos, além da prática de acentuação.

Os alunos podem realizar contagens utilizando os dados e a trilha dos jogos. Eles facilitam a compreensão do sistema de numeração decimal, resolução de problemas de adição e subtração e a comparação de quantidades de dinheiro (*Américas* e *Pilas*).

É possível relacionar o valor das moedas com o real e pesquisar preços de produtos. A construção de tabelas e gráficos para representar alimentos consumidos e vencedores também é incentivada. Há como trabalhar as habilidades de multiplicação e divisão, cálculo de dobro, metade, triplo e terça parte.

Outros temas transversalmente pertinentes à Educação Financeira como saúde, alimentação saudável e sustentabilidade, são representados em diversas cartas dos dois jogos.

O tema dos jogos ainda pode ser usado para resgate cultural, localização de pontos de referência no tabuleiro e discussão sobre o modo de vida das crianças. Adicionalmente, as cartas do jogo permitem explorar diferentes meios de transporte e comunicação.

Vale lembrar...

Embora o Pic\$ City seja recomendado para crianças a partir de 11 anos, também pode ser adaptado para os anos iniciais. Similar ao Piquenique, que já é amplamente utilizado nessa etapa, o Pic\$ City compartilha a mesma mecânica de tabuleiro e tomada de decisões financeiras, o que facilita sua aplicação.

Um diferencial importante é que o jogo conta com cartas-desafio que, com a mediação adequada do professor, podem ser incorporadas à partida ou não, a depender do nível de compreensão da turma. Para essa adaptação, é fundamental que o professor considere as características dos estudantes e avalie se já possuem condições de compreender e participar das dinâmicas propostas. Outra possibilidade é trabalhar apenas com as cartas-desafio, planejando atividades específicas que explorem seus conteúdos de múltipla escolha de forma lúdica e ajustada à faixa etária, mesmo sem a realização da partida completa.



4.2.1.2. Anos Finais (6º ao 9º ano)

A partir da elaboração de anúncios publicitários dos alimentos dos jogos, os estudantes têm a chance de analisar recursos estilísticos e semióticos. Eles servem como base para a produção de notícias, podcasts, entrevistas e artigos sobre as atividades realizadas.

O Piquenique e o Pic\$ City ainda promovem debates sobre temas como alimentação saudável, Educação Financeira, uso racional de recursos e mobilidade urbana. Os jogos permitem a resolução e elaboração de problemas de orçamento doméstico, cálculo de percentuais de gastos e sugestão de ações para redução, inclusive com o uso de planilhas eletrônicas.

As situações propostas ao longo dos jogos podem inspirar discussões sobre a importância de economizar energia e água para o meio ambiente e o orçamento familiar.



Aula sobre alimentação com Piquenique em Pirenópolis (GO).



Planos de aula!

Conheça os planos de aula que preparamos com muito carinho!
Clique nas séries em que atua para acessar!

[Anos Iniciais](#)

[Anos Finais](#)

4.2.2. Bons Negócios

Os módulos do curso *Formação de Professores* que tratam de Educação Financeira e os temas contemporâneos transversais na BNCC encontram no Bons Negócios uma excelente ferramenta. Confira sua aplicação nos Anos Finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio!

4.2.2.1. Anos Finais (6º ao 9º ano)

Como nos jogos anteriores, os alunos têm a oportunidade de produzir artigos, entrevistas, notícias e podcasts sobre as atividades com o jogo. Existe a opção de pesquisarem anúncios publicitários relacionados a produtos do jogo para analisar estratégias de persuasão. Ele também pode ser usado para planejar campanhas publicitárias sobre temas como:

- importância da Educação Financeira;
- impactos de produtos piratas;
- desperdício de recursos;
- inclusão social.



A experiência com o jogo é útil para refletir e comunicar, oralmente ou por escrito, em português ou em inglês, sonhos ou projetos empreendedores. Da mesma forma, há como usá-lo para produzir textos sobre as experiências vividas e entrevistar colegas sobre sua relação com dinheiro e empreendedorismo. O jogo Bons Negócios é ideal para atividades como:

- resolver cálculos de diferença entre preço de compra e venda e lucro ou prejuízo;
- identificar percentuais de lucratividade;
- realizar cálculos hipotéticos de porcentagens de lucro e prejuízo;
- determinar a probabilidade de certos eventos (como os das cartas-desafio);
- mapear a frequência de cartas e calcular suas probabilidades;
- obter medidas de tendência central (média, moda, mediana) das pontuações dos vencedores;
- construir gráficos para representar dados obtidos nas rodadas.

Os estudantes podem identificar impactos ambientais dos produtos do jogo e pesquisar o consumo de energia elétrica de comércio locais. Outras opções são calcular seu impacto no lucro e discutir a relevância de economizar energia para o meio ambiente e o orçamento das empresas.

4.2.2.2. Ensino Médio

A BNCC para o Ensino Médio destaca o empreendedorismo individual e a importância da Educação Financeira. Nesse contexto, as cartas-desafio do Bons Negócios abordam situações sobre ganhos e perdas relacionadas a questões fiscais, ambientais, sociais e legais, alinhadas aos ODS.

O jogo pode ser usado para aplicar conceitos matemáticos no planejamento e na análise de tarefas financeiras, como controle de orçamento e simuladores de juros simples e compostos.

O Bons Negócios ainda permite elaborar roteiros e produzir e publicar vídeos, podcasts e narrativas sobre as experiências com o jogo. Também é possível debater profissões e construir registros colaborativos sobre áreas de atuação.

Existe a opção de fazer uma análise crítica de práticas empresariais noticiadas na mídia, relacionadas às cartas-desafio. Alguns exemplos são:

- desenvolvimento de aplicativo que melhorou as vendas;
- falta de emissão de nota fiscal;
- não cumprimento de obrigações tributárias;
- compra e revenda de mercadorias de origem ilegal;
- premiação por boas práticas sociais e ambientais;
- destinação de resíduos fora de conformidade com a lei.

Situações de consumo de água e energia nas cartas-desafio podem ser usadas para analisar e fazer projeções sobre processos produtivos sustentáveis. O jogo proporciona a chance de gerar discussões sobre vulnerabilidades relacionadas ao consumo e à aceitação social entre os jovens.



Planos de aula!

Vamos conhecer mais planos de aula? Clique para acessar e baixar planos de aula para Ensino Fundamental [Anos Finais](#) e [Ensino Médio](#)!



4.2.3 . Família Pic\$

O curso de *Formação de Professores* aborda a maneira como os projetos escolares de Educação Financeira agregam habilidades da BNCC às competências socioemocionais e de Educação Financeira (PLA, POU, CRÉ). Os jogos da Família Pic\$ se encaixam bem nessas sequências. Acompanhe!

4.2.3.1. Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

No 1º e no 2º ano, o Pic\$ GO! serve de base para atividades de leitura e identificação de letras e sílabas das palavras nas cartas, além de estimular a busca de significados no dicionário.

Para alunos do 3º e 4º ano, o Pic\$ pode ser introduzido para que os alunos elaborem táticas de registro de dados de endividamento e leiam e comparem informações em tabelas. O desafio de criar um glossário coletivo para termos financeiros também é proposto.

O Pic\$ Bio permite que alunos do 5º ano planejem e produzam textos instrucionais de regras de jogo com autonomia, compreendendo a função, autoria e público-alvo desses textos. A avaliação da clareza das regras criadas é uma atividade sugerida.

Os jogos da Família Pic\$ estimulam o desenvolvimento de habilidades socioemocionais como a autoconsciência e a autogestão, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Elas se expandem para consciência social, habilidades de relacionamento e tomada de decisão responsável a partir do 4º ano.

ATENÇÃO!

Os jogos da família Pic\$ são indicados para crianças a partir de 8 anos, mas é natural que o professor queira experimentá-los também com crianças menores. Para isso, é fundamental que o professor faça uma mediação adequada, considerando as características da turma e avaliando se os estudantes já possuem condições de compreender e participar das dinâmicas do jogo.

Outra possibilidade é utilizar apenas as cartas dos jogos, planejando atividades específicas que explorem seus conteúdos de forma lúdica e ajustada à faixa etária, mesmo sem a realização da partida completa.



4.2.3.2. Anos Finais (6º ao 9º ano)

O Pic\$ é utilizado para que os estudantes registrem e comparem informações em tabelas e apresentem dados usando planilhas eletrônicas, com foco em estatísticas de endividamento. As práticas reforçam as habilidades de planejamento e coleta, registro e interpretação de dados.

O jogo pode ser o ponto de partida para planejar reportagens impressas, fazer curadoria de informações e roteiros para entrevistas, culminando na produção de infográficos sobre temas do jogo.

Os jogos Pic\$ e Pic\$ GO! são úteis para aplicar conceitos de planejamento financeiro, tomada de decisão e impacto das escolhas financeiras na vida real.

O Pic\$ BIO (ou Pic\$ BIO+) é útil para aplicar conceitos de sustentabilidade na tomada de decisão. Avaliando o impacto financeiro e ambiental das escolhas, compreende-se a relação entre consumo, meio ambiente e economia.

Planos de aula!

Vamos conhecer mais planos de aula? Clique para acessar e baixar planos de aula da família Pic\$ para Ensino Fundamental [Anos Iniciais](#) e [Anos Finais](#)!



4.3. Jogos do IBS no curso *Educação Financeira Pessoal*

O curso *Educação Financeira Pessoal* visa capacitar indivíduos a gerenciar melhor seu dinheiro e alcançar bem-estar financeiro. Ele é fundamental por abordar temas como planejamento, poupança, investimento e gestão de dívidas, utilizando o tripé *PLA*nejar, *POU*par e *CRÉ*dito. Essa formação demonstra que a Educação Financeira vai além do conhecimento, envolvendo comportamentos e atitudes concretas.

O curso é dividido em duas etapas principais. A primeira, chamada de *Nossa Relação com o Dinheiro*, explora temas como:

- conceito de Educação Financeira;
- importância de falar sobre dinheiro;
- custo de oportunidade;
- papel das emoções nas decisões financeiras;
- distinção entre necessidades e desejos.

A segunda etapa – *Planejar os recursos, poupar ativamente e usar o crédito* – se aprofunda nos três pilares da Educação Financeira (*PLA-POU-CRÉ*). Entre os assuntos discutidos, estão:

- planejamento para realizar sonhos;
- orçamento;
- poupança ativa;
- investimentos;
- aposentadoria;
- proteção do patrimônio;
- consequências do endividamento.



Os jogos do IBS servem como ferramentas práticas para internalizar esses conceitos teóricos. Desse modo, eles transformam a aprendizagem em experiências concretas para os participantes do curso, sejam professores, gestores ou o público em geral.

Como complemento ao curso, os jogos oferecem cenários práticos e envolventes para a aplicação de diferentes conceitos teóricos. Eles traduzem os ensinamentos em vivências significativas, promovendo a reflexão e a mudança de comportamento necessária para buscar bem-estar financeiro no presente e no futuro. Confira como aproveitar cada jogo do IBS!



4.3.1. Piquenique e Pic\$ City

Os jogos Piquenique e Pic\$ City se alinham perfeitamente às duas etapas do curso de *Educação Financeira Pessoal*, oferecendo uma vivência prática para conceitos cruciais.

Ao decidir quais itens comprar para o piquenique com um orçamento restrito, os jogadores são confrontados diretamente com o conceito de custo de oportunidade, que é a necessidade de fazer escolhas e renunciar a uma alternativa em favor de outra.

A dinâmica também reforça a distinção entre necessidades e desejos, um tema central da primeira etapa do curso. Os jogos tornam palpáveis as consequências de cada decisão, assim como uma das aulas do curso enfatiza que as escolhas geram consequências no cotidiano.

Comprar com um orçamento predeterminado é uma aplicação direta de *PLAnejar* o uso de recursos, um dos pilares abordados na segunda etapa. Já a necessidade de gerenciar os fundos disponíveis para cobrir as despesas do piquenique reforça o hábito de *POUpar* ativamente.

Como resultado, facilita-se a compreensão de que o planejamento financeiro é um hábito simples que traz benefícios. Os jogos exigem que os participantes tomem decisões conscientes, um dos principais focos da Educação Financeira definida no curso.

A experiência de gerenciar o próprio dinheiro dos jogos para alcançar o objetivo - levar os alimentos escolhidos para o piquenique e ainda chegar ao final da partida com mais dinheiro - estimula a autoconsciência e a autogestão. Essas são habilidades socioemocionais fundamentais para o bem-estar financeiro.



4.3.2. Bons Negócios

Esse jogo se conecta com a visão mais ampla da Educação Financeira como pilar da cidadania financeira, conforme apresentado na primeira etapa do curso. Também há uma ligação com sua segunda parte, que trata da relação entre poupança e investimentos.

O curso define Educação Financeira como um processo de empoderamento do cidadão para tomada de decisões responsáveis, conscientes e autônomas.

Ao simular escolhas de investimento e gestão em um ambiente de negócios, o jogo exige que os participantes avaliem riscos e oportunidades. Eles ainda precisam tomar decisões e lidar com suas consequências, estimulando essa autonomia e responsabilidade.

A Etapa 2 do curso aborda a poupança ativa e investimentos, diferenciando-a da simples caderneta e incentivando a alocação dos recursos em diferentes alternativas. O jogo Bons Negócios permite uma experiência prática com os conceitos de ganhar e gastar e com o cálculo de lucros e prejuízos, relacionando-se com a discussão sobre fontes de receita e despesa.

As cartas-desafio do jogo, que introduzem questões fiscais, ambientais, sociais e legais, ampliam a compreensão da influência das emoções e do contexto nas decisões financeiras, tema da Etapa 1.

4.3.3. Família Pic\$

Os jogos da Família Pic\$ são ferramentas excelentes para materializar os conceitos da segunda etapa do curso. Isso ocorre especialmente com o pilar *CRÉdito*, reforçando as reflexões sobre a relação com o dinheiro, apresentadas na Etapa 1.

O curso enfatiza a importância de administrar pendências e fazer um uso consciente do crédito para evitar o endividamento excessivo. As cartas do Pic\$, por exemplo, trazem cenários como:

- parcelamento com juros altos;
- financiamento da casa;
- dívida no cartão;
- empréstimo com juros altos.



Propondo a necessidade de gerenciar recursos nessas situações, o jogo proporciona uma compreensão prática das especificidades de diferentes tipos de crédito e seus custos.

A aula 8 da segunda etapa trata diretamente do endividamento e das consequências do uso do crédito, em que esses jogos têm aplicação direta.

Já as aulas 3 e 4 focam na elaboração e importância do orçamento. Os jogos Pic\$ e suas variantes ajudam a identificar as principais fontes de receita e despesa em uma família e a compreender a relação entre ganhos e gastos na gestão financeira pessoal. Essa análise contribui para uma vida financeira equilibrada, um dos objetivos da Educação Financeira.

A Família Pic\$, especialmente o Pic\$ Bio, que integra a sustentabilidade, permite que os participantes reflitam sobre suas escolhas e seus impactos. Consequentemente, há como desenvolver consciência social e tomada de decisão responsável, especialmente a partir do 4º ano.



4.4. Jogos do IBS no curso *Elaboração de Projetos Escolares com Educação Financeira*

Esse curso capacita educadores a criar projetos escolares que integrem temas de Educação Financeira a conteúdos de disciplinas obrigatórias da Educação Básica. Isso é feito de maneira transversal, conforme propõe a BNCC.

O curso é dividido em quatro aulas. São elas:

- **Pedagogia de projetos:** discute abordagens para promover o protagonismo dos estudantes e potencializar a elaboração de projetos escolares;
- **Os projetos escolares com Educação Financeira do *Aprender Valor*:** recapitula o desenho dos projetos do *Aprender Valor*;
- **Protocolo de orientação para a discussão coletiva:** apresenta um protocolo para a definição coletiva de temas de Educação Financeira para os projetos escolares;

- **Template para projetos escolares com Educação Financeira:** oferece um modelo para a elaboração de projetos.

Os jogos do IBS oferecem ferramentas que os educadores podem utilizar e adaptar para desenvolver os projetos propostos no curso. Dessa forma, os conceitos teóricos e pedagógicos são materializados.

Os jogos proporcionam uma abordagem prática para os pilares *PLA-POU-CRÉ* e fomentam o protagonismo discente e o pensamento crítico.

Adicionalmente, eles permitem a aplicação transversal de conhecimentos da BNCC, da Matriz de Competências de Educação Financeira e das habilidades socioemocionais. Assim, há um alinhamento aos objetivos do curso *Elaboração de Projetos Escolares com Educação Financeira*. Entenda a conexão dos jogos IBS com esse curso!

4.4.1. Piquenique e Pic\$ City

Ao propor a organização de um evento com restrições, o Piquenique e o Pic\$ City funcionam como um miniprojeto. Os estudantes se tornam protagonistas ao tomar decisões sobre compras e gerenciar recursos, experimentando ativamente a experiência de fazer um planejamento.

Isso reforça as estratégias para promover o protagonismo discente abordadas na primeira aula do curso. Ao escolher os itens para o piquenique a partir de um orçamento limitado, os jogadores vivenciam o **PLanejamento** do uso de recursos.

Também é trabalhado o conceito de custo de oportunidade. Esse é um tema central para a educação financeira e pode ser integrado em projetos escolares, ensinando os alunos a lidar com as finanças conscientemente.

A dinâmica do jogo naturalmente leva à discussão sobre o que é essencial e o que é supérfluo para o piquenique. Trata-se de um conceito-chave de Educação Financeira que é interessante que os educadores transponham para seus projetos.

A proposta de trabalhar a leitura e análise de tabelas e gráficos sobre estatísticas das rodadas do jogo pode ser integrada pelos professores em seus projetos. A ideia é desenvolver habilidades de coleta, registro e interpretação de informações.

Tudo isso faz dos jogos Piquenique e Pic\$ City excelentes recursos para criar projetos pedagógicos envolventes e altamente relevantes no âmbito da Educação Financeira.



4.4.2. Bons Negócios

Esse jogo é um recurso para criar projetos escolares, alinhando-se aos objetivos do curso. O jogo Bons Negócios estimula o empreendedorismo ao levar os estudantes a gerenciar uma empresa.

As cartas-desafio podem ser usadas para ensinar o impacto das inovações tecnológicas nas relações de produção, trabalho e consumo, um desafio imposto pela BNCC às Ciências Humanas. Isso fortalece a visão da Educação Financeira como pilar da cidadania financeira.

O curso *Elaboração de Projetos* aborda temas como renda e empreendedorismo, nas quais o jogo pode ser aplicado. Os jogadores precisam calcular lucro ou prejuízo, identificar diferenças entre preço de compra e venda e avaliar decisões.

A dinâmica promove a prática do **PLanejamento** do uso de recursos e a compreensão da **POUpança** ativa e dos investimentos, essenciais para a saúde financeira de um empreendimento. O jogo Bons Negócios pode envolver cálculo de riscos probabilísticos na escolha de produtos, transportando essa habilidade para decisões cotidianas de Educação Financeira.

O jogo exige cálculos e serve de base para atividades de pesquisa sobre a origem de produtos e tecnologias. A aula 1 do curso enfatiza o desenvolvimento do potencial criativo e do pensamento crítico para a elaboração de projetos, habilidades que o Bons Negócios instiga ao propor a simulação de um negócio.

A sugestão de criar planilhas, usar aplicativos ou realizar simulações financeiras para fundamentar decisões do jogo se integra à habilidade de planejar e coletar dados em planilhas eletrônicas (habilidades de Matemática para o 6º ano).

Ou seja, o jogo Bons Negócios tem tudo para que o educador possa formatar projetos bastante significativos a partir de suas rodadas e componentes.

4.4.3. Família Pic\$

Os jogos da Família Pic\$ são ideais para aprofundar os pilares *PLA-POU-CRÉ* a partir de projetos escolares. Eles trazem cenários de gerenciamento de dinheiro e dívidas, tornando o **PLA**neejamento financeiro e o uso responsável do **CRÉ**dito experiências concretas.

O Pic\$ e suas variantes podem ser usados para elaborar métodos de registro de dados e ler e comparar informações em tabelas. Essas são habilidades matemáticas básicas para a elaboração de um orçamento.

Já o Pic\$ BIO e o Pic\$ BIO+ explicitamente integra a sustentabilidade às decisões financeiras, permitindo desenvolver uma postura crítica e responsável, aliando Educação Financeira ao consumo sustentável.

O curso *Elaboração de Projetos* destaca a importância de abordar Educação Financeira e educação para o consumo como temas transversais. Ao forçar decisões que impactam a família ou a comunidade, os jogos da Família Pic\$ desenvolvem habilidades necessárias para a tomada de decisão responsável e a consciência social.

Os jogos ainda podem servir de base para os estudantes planejarem e produzirem textos instrucionais (regras de jogo). Outra opção são



reportagens sobre a relação entre Educação Financeira e consumo consciente, aplicando as habilidades de Língua Portuguesa propostas na BNCC (8º e 9º anos).

A metodologia de *Role-Playing Game* (RPG) também oferece uma abordagem lúdica para projetos e pode aproveitar as cartas da Família Pic\$ para ser implementada.



5. Os jogos do IBS na preparação para a OLITEF

A Olimpíada do Tesouro Direto de Educação Financeira (OLITEF) é uma iniciativa do Tesouro Nacional, em parceria com a B3 (Bolsa de Valores Brasileira), com apoio do MEC. Ela é direcionada a estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio.

Seu conteúdo programático é organizado em três macrotemas principais: *Educação Financeira Básica*; *Renda fixa*; e *Renda variável*.

O objetivo é incentivar a Educação Financeira entre os alunos das escolas inscritas na OLITEF, estimulando seu interesse pelo tema e preparando-os para o futuro. Os educadores envolvidos obtêm recursos técnicos e didáticos para orientar os estudantes sobre os conhecimentos dessa área. Acompanhe como os professores podem aproveitar os jogos do IBS na preparação dos alunos para a OLITEF!

5.1. Educação Financeira Básica

Esse macrotema aborda conceitos básicos para a gestão do dinheiro. Observe a aplicação dos jogos em cada subtema!

5.1.1. História da moeda e Sistema Financeiro Nacional

Piquenique e Bons Negócios utilizam a moeda fictícia **América** (A\$), enquanto o Pic\$ City usa **Pilas** (\$). Logo, esses jogos fornecem um ponto de partida concreto para discutir o papel e a função do dinheiro como meio de troca.

No Piquenique, os jogadores começam com A\$ 10 e realizam compras e pagamentos, com seus saldos podendo aumentar ou diminuir. O mesmo ocorre no Pic\$ City, mas com \$ 10. No Bons



Negócios, os jogadores iniciam com um capital de A\$ 60 para empreender.

Há como introduzir as discussões sobre o Sistema Financeiro Nacional ao abordar a necessidade de informações sobre endividamento e inadimplência. Afinal, esses são problemas financeiros que afetam milhares de famílias brasileiras e são fundamentais para entender o funcionamento do dinheiro na sociedade.



Veja como o Quilombo Quingoma, em Lauro de Freitas (BA), conduziu temáticas sobre o sistema financeiro criando a moeda social *Deal*, com o apoio dos jogos de Educação Financeira do IBS! [Clique aqui](#) e assista ao vídeo!

5.1.2. Amortização e juros

O conteúdo programático da OLITEF prevê os conceitos de amortização e de juros. No Bons Negócios, a carta *Empréstimo!*, por exemplo, diz que o jogador fez um empréstimo com juros altos e aumentou suas despesas.

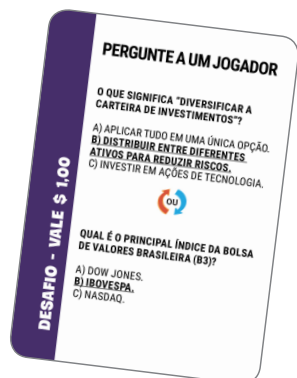


Assim, é possível trabalhar no jogo os conceitos de juros e inadimplência, além de discutir as consequências de dívidas e os custos associados.

5.1.3. Conceitos básicos de economia

O jogo Pic\$ City traz cartas-desafio com perguntas envolvendo diferentes conceitos presentes nas questões das provas da OLITEF. Entre eles estão o CDI, a inflação e o Ibovespa.

Para expandir o tema em um contexto mais prático, o Bons Negócios pode ser usado para explicar como fatores econômicos mais amplos afetam os empreendimentos.



5.1.4. Planejamento financeiro

O Piquenique e o Pic\$ City estimulam a organização financeira, a tomada de decisões de consumo e a poupança. O objetivo de comprar os itens para o piquenique e terminar com mais dinheiro incentiva o planejamento para tomada de decisão e a gestão de recursos.

Por sua vez, o Bons Negócios simula a gestão de uma loja, exigindo que os jogadores planejem suas compras e vendas para obter lucro. A dinâmica reforça a importância do planejamento financeiro empresarial.

5.2. Renda fixa

Esse macrotema explora o funcionamento da renda fixa e as alternativas que fazem parte dessa classe de investimentos. Observe a aplicação dos jogos para trabalhar seus subtemas!

5.2.1. Introdução à renda fixa

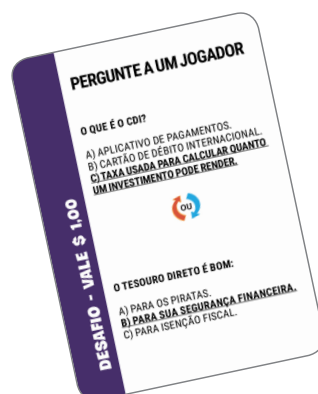
Ao envolver a gestão de dinheiro, os jogos do IBS podem ser contextualizados pelo educador para iniciar a discussão sobre as formas de ganhar dinheiro além das transações diretas. O ato de poupar ativamente implica um comportamento planejado de acumular valores para o futuro e buscar multiplicá-los por meio de rendimentos (juros).

Mesmo que os jogos não simulem produtos específicos, a ideia de guardar e fazer render pode ser introduzida. Por exemplo, no Piquenique e no Pic\$ City, os jogadores buscam terminar o jogo com mais dinheiro, o que, com a mediação do professor, pode se relacionar à ideia de rendimento sobre o capital poupado.

5.2.2. Produtos de renda fixa

Ao exigir tomada de decisão e análise de riscos e oportunidades, todos os jogos do IBS preparam os alunos para compreender os fatores que influenciam investimentos. No Bons Negócios, os participantes analisam lucros e impostos, o que é uma base para entender a rentabilidade de um investimento.

Por sua vez, o Pic\$ City traz cartas-desafio com questões que englobam temas como Tesouro Direto e Certificado de Depósito Bancário (CDI). Ao mesmo tempo, as moedas do jogo (como as do Piquenique) podem



ser usadas como capital hipotético para exemplificar aplicações em diferentes produtos de renda fixa, como por exemplo: poupança, títulos públicos, CDBs etc.

6. Conclusão

Como já falamos, este material foi pensado para transformar o que você já estudou nos cursos disponibilizados pelo MEC, Bacen e parceiros em aprendizagens vivas por meio dos jogos do IBS.

Ao longo das seções e planos de aula que disponibilizamos, você viu onde essas ferramentas entram em cada curso e como elas mobilizam significativamente a aprendizagem de conceitos centrais de Educação Financeira!

Entre os conceitos, estão planejamento e priorização, empreendedorismo, organização de despesas e endividamento. Em diálogo com os eixos dos cursos, essas experiências favorecem competências socioemocionais, registro de decisões e comunicação de resultados para a comunidade escolar.

Os próximos passos são simples. Escolha o curso que você concluiu, selecione o jogo mais adequado ao seu objetivo, conduza a experiência e promova o debate final conectando a experiência lúdica e a vida real.

Com pequenos ciclos de aplicação e melhoria, sua escola fortalece uma cultura de Educação Financeira consistente, inclusiva e alinhada às políticas públicas.

Parceria e aplicação dos conhecimentos

Agora que você já detém os conhecimentos necessários sobre as possíveis conexões sobre Educação Financeira com a aplicação dos jogos educativos do IBS em sala de aula, confira o vídeo sobre a parceria do Instituto Brasil Solidário com o Estado de Alagoas [clcando aqui!](#)



Quer aprofundar os temas dos programas nacionais de Educação Financeira? Conheça as formações EaD do IBS nessa área, clicando na apresentação dos cursos: [Introdução à Educação Financeira](#) e [Comportamento Financeiro](#).

7. Referências bibliográficas

Base Nacional Comum Curricular. Brasil. Ministério da Educação. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 14/11/2025.

Comportamento Financeiro: consciência, parcerias e uso de jogos. Apostilas 1, 2 e 3. Lauro de Freitas (BA): Instituto Brasil Solidário, 2024.

Educação Financeira Pessoal. Aprender Valor. Etapas 1 e 2. Brasília: Banco Central do Brasil/Universidade Federal de Juiz de Fora (CAEd/UFJF)/DDPRO-Enap, 2024.

Formação de gestores escolares para o programa aprender valor. Módulos 1, 2 e 3. Brasília: Banco Central do Brasil/Universidade Federal de Juiz de Fora (CAEd/UFJF), 2024.

Formação de professores para o programa aprender valor. Percursos 1, 2 e 3. Brasília: Banco Central do Brasil/Universidade Federal de Juiz de Fora (CAEd/UFJF)/DDPRO-Enap, 2024.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

Introdução à Educação Financeira. Fascículos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8. Lauro de Freitas (BA): Instituto Brasil Solidário, 2020.

OLITEF: Conteúdo Programático. Brasília: Tesouro Nacional/B3, 2024.

Percurso EPEEF: Elaboração de Projetos Escolares com Educação Financeira. Brasília: Banco Central do Brasil/Universidade Federal de Juiz de Fora (CAEd/UFJF), 2024.

Plano de Eletiva. Lauro de Freitas (BA): Instituto Brasil Solidário, 2025.



Conteúdo protegido - Proibida a reprodução sem créditos ao Instituto Brasil Solidário
para fotos ou contextos de projetos apresentados



Instituto
**BRASIL
SOLIDÁRIO**

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO - IBS
www.brasilsolidario.org.br